

Anna Nacher

## Między grą a codziennością – mobilne gry w przestrzeni hybrydowej

Kategoria przestrzeni ma zasadnicze znaczenie dla sposobu, w jaki gry wideo opowiadają i tworzą swoje światy przedstawione. Zdaniem Lva Manovicha to właśnie w grach wideo pojawiła się nowa forma kultury – nawigowalna przestrzeń; przestrzeń, która nie jest kolejną formą reprezentacji, a raczej umożliwia użytkownikowi aktywną eksplorację<sup>1</sup>. Pełni ona jednak nie tylko rolę *mise en scène*, ale stanowi także istotną funkcję narracyjną: narracja bardzo często jest bowiem prowadzona jako przemieszczanie się gracza w dwu- lub trójwymiarowej przestrzeni (kolejne poziomy, pomieszczenia, światy), a opanowanie przestrzeni gry i umiejętne posługiwanie się nią to według badacza jedna z naczelných przyjemności<sup>2</sup>. W dominującym w latach 90. modelu refleksji podstawową rolę odgrywało ostre przeciwstawienie rzeczywistości wirtualnej (symulowanej) i tej doświadczanej w realnym świecie (*real life*), a przestrzeń gry stała się wręcz synonimem cyberprzestrzeni jako obszaru cyfrowej fantazji. Ten wyraźny rozdział był w dużej mierze inspirowany cyberpunkowymi wizjami rodem z powieści Williama Gibsona czy Neala Stephensona, które z kolei dały impuls twórcom filmowym, na czele z trylogią *Matrix* braci Wachowskich (*Matrix*, 1999; *Matrix: Reaktywacja*, 2003; *Matrix: Rewolucja*, 2003) czy wcześniejszymi tytułami, takimi jak oparty na opowiadaniu Williama Gibsona *Johnny Mnemonic* (1995, reż. R. Longo) lub *Dziwne dni* (*Strange Days*, 1995, reż. K. Bigelow).

Rzeczywistość rozwoju technologii cyfrowych w początkach XXI wieku okazała się jednak znacznie odbiegać od wizji popularnych w latach 90. – czy

---

<sup>1</sup> Lev Manovich, *Język nowych mediów*, przeł. Piotr Cypryański, WAiP, Warszawa 2006.

<sup>2</sup> Tamże; Henry Jenkins, *Game Design as Narrative Architecture*, [w:] Noah Wardrip-Fruin, Pat Harrigan (red.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, MIT Press, Cambridge 2004; Jon Dovey, Helen W. Kennedy, *Kultura gier komputerowych*, przeł. Tomasz Macios, Anna Oksiuta, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2011.

to w ich wersji technoentuzjastycznej (wyrażonej np. w książce *Cyfrowe życie* Nicholasa Negroponte<sup>3</sup> lub linii magazynu „Wired”), czy dystopijnej (najczęściej właśnie cyberpunkowej). Oderwane od cielesnego doświadczenia światy wirtualne nie stały się jednak naszym codziennym schronieniem (pokazuje to także umiarkowany, po okresie pierwszego boomu, sukces symulowanego świata *Second Life* [Linden Lab, 2006]), a bywa, że w badaniach nad cyberkulturą mówi się wręcz o powrocie do materialności<sup>4</sup>. „Powrót do rzeczywistości” można również dostrzec w tym, że znaczenia nabierają nasze codzienne tożsamości, których elementem jest też bycie *online* – obie sfery nie są sobie przeciwstawne, ale raczej się uzupełniają<sup>5</sup>. Dodatkowo – za sprawą rozwoju mediów mobilnych i filozofii projektowania technologii komputerowych znanych jako *ubiquitous computing* (Ubicomp), określanej jako „powszechna”, „bezszwowa” czy „przenikająca” (odpowiednio: *ubiquitous*, *seamless* lub *pervasive*)<sup>6</sup> – w coraz większym stopniu żyjemy w przestrzeni określonej przez Lva Manovicha mianem wzbogaconej, augmentowanej<sup>7</sup>. Mówiąc krótko – jest to przestrzeń, w której mamy niemal stały dostęp do danych; przestrzeń nasycona informacją o charakterze graficznym za sprawą łączności bezprzewodowej (telefonii komórkowej trzeciej generacji, protokołów komunikacyjnych określanych popularnie mianem Bluetooth lub Wi-Fi, a nawet łączności

<sup>3</sup> Nicholas Negroponte, *Cyfrowe życie. Jak się odnaleźć w świecie komputerów*, przeł. Marian Łakomy, Książka i Wiedza, Warszawa 1995.

<sup>4</sup> Ewa Wójtowicz pisze o (re)materializacji obiektów w sztuce nowych mediów i powrocie do taktylności, por. Ewa Wójtowicz, *Tam i z powrotem. Transformacja cyfrowego obiektu w analogowy obiekt*, [w:] Wojciech Chyła, Magdalena Kamińska i in. (red.), *Kultura medialnie zapośredniczona. Badania nad mediami w optyce kulturoznawczej*, Bogucki Wydawnictwo Naukowe, Poznań 2010.

<sup>5</sup> Pokazuje to wątek dotyczący powrotu do tematyki tożsamości w sieci, popularny wśród badaczy w latach 90., z kulminacją w postaci bardzo wówczas popularnej książki Sherry Turkle (*Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*, Simon & Schuster, New York 1995), na przełomie stuleci nieco zapomniany, a w ostatnich latach znowu odświeżony za sprawą serwisów i portali społecznościowych, w których nasze realne tożsamości stanowią podstawę funkcjonowania, jak Facebook czy Twitter. Ten ostatni wątek pojawił się przy okazji obszernej dyskusji poświęconej serwisom mikroblogowym (jak Twitter) oraz Facebookowi na liście dyskusyjnej Association of Internet Researchers (wątki „Twittering”, „Food updates”, „My Breakfast”) między 2 a 4 listopada 2009), dostępne w archiwum listy.

<sup>6</sup> Por. Mark Weiser, *The Computer for the Twenty-first Century*, „Scientific American”, nr 265, wrzesień 1991, wersja online: <http://www.ubiq.com/hypertext/weiser/ACMInteractions2.html>; Paul Dourish, *Where the Action Is. The Foundations of Embodied Interaction*, MIT Press, Cambridge 2004; Marcin Składanek, *Hybrydyczne przestrzenie interakcji człowieka z komputerem w perspektywie postulatów Ubicomp*, „Przegląd Kulturoznawczy” 2007, nr 3.

<sup>7</sup> Lev Manovich, *Poetyka przestrzeni powiększonej*, przeł. Anna Nacher, [w:] Ewa Rewers (red.), *Miasto w sztuce – sztuka miasta*, Universitas, Kraków 2010.

satelitarnej wykorzystywanej przez nawigację GPS) oraz innych technologii śledzenia i namierzania. Nasze technologie komputerowe – w odróżnieniu od tych z lat 90. – są łatwiejsze do przenoszenia, mniejsze, wygodniejsze w podróży, znacznie bardziej interkonnektywne (czyli zsieciovane) i bardziej taktylne, choć stają się też coraz trudniejsze do wychwycenia. „Taktylność” oznacza, że w znacznie większym stopniu niż kiedykolwiek wcześniej posługujemy się dotykiem. Pokazuje to kariera kolejnych urządzeń firmy Apple, wyposażonych w ekrany lub touchpady dotykowe, poczynając od technologii multitouch zastosowanej w MacBookach, przez model iPod'a Touch, później iPhone'a, a wreszcie iPada – tę karierę można dostrzec nie tylko w liczbie sprzedanych egzemplarzy, ale przede wszystkim w liczbie przedmiotów naśladujących bądź powielających innowacyjne rozwiązania koncernu z Cupertino. Dla graczy przełomowa była wprowadzona w 2006 roku przez Nintendo konsola Wii, która reaguje na ruch w przestrzeni trójwymiarowej. Kolejna zmiana zaznacza się wraz z wprowadzeniem na rynek konsoli Kinect firmy Microsoft w 2010 roku – jest to pierwsza konsola reagująca wyłącznie na ruch użytkownika oraz pozbawiona jakichkolwiek tradycyjnych kontrolerów, do których przyzwyczailiśmy nas urządzenia wcześniejszych generacji.

Wszystko to sprawia, że zmianie ulegają co najmniej dwa parametry kategorii przestrzeni w grach wideo: po pierwsze, granice między przestrzenią gry a przestrzenią życia codziennego stają się znacznie bardziej problematyczne niż kiedykolwiek wcześniej (przykładem może być wyłonienie się gier realizowanych w przestrzeni hybrydowej, opartych na świadomym naruszaniu tej granicy); po drugie, podstawowy interfejs – stanowiący o możliwości eksploracji przestrzeni gry – w znacznie większym stopniu angażuje całe ciało gracza i jego zdolności ruchowe. Przyjrzyjmy się dokładniej temu pierwszemu przypadkowi z perspektywy gier typu *pervasive games* (zwanymi także *ubiquitous games*<sup>8</sup>), za które uważa się przede wszystkim *alternate reality games* (ARG), oraz ich specyficznej odmiany określanej jako *hybrid reality games*. Rozróżnienie pełni funkcję czysto roboczą i bywa, że terminy te są używane zamiennie – niestabilność kategorii opisu wiąże się także z ich dynamicznym rozwojem. Jak już wspomniałam, główną cechą tego typu gier będzie tendencja do zaburzenia granic między światem gry a światem realnym. Jak pisze Bo Kampmann Walther: grami przenikającymi<sup>9</sup> [*pervasive*] nazywamy takie,

<sup>8</sup> Jane McGonigal, *Ubiquitous Gaming. A Vision for the Future of Enchanted Spaces*, [w:] Friedrich von Borries, Steffen P. Walz, Matthias Böttger (red.), *Space Time Play. Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level*, Birkhäuser Verlag, Basel–Boston–Berlin 2007.

<sup>9</sup> Nie istnieje jeszcze polska praktyka dotycząca rodzimego nazewnictwa, w niniejszym artykule będę się więc posługiwać niezbyt trafnym określeniem „gry typu *pervasive*”. Możliwość zastosowania spolszczenia „perwazyjne” lub „perwazywne” wydaje się zresztą równie pozbawiona uroku, łatwo w dodatku pomylić to określenie z przymiotnikiem „perswazyjny”, z którym nie ma ono nic wspólnego.

które „łączą codzienne, namacalne przestrzenie z przestrzeniami informacyjnymi zamkniętymi w komputerach”<sup>10</sup>. Jego zdaniem (oraz wielu innych badaczy i praktyków gier) może to być przyszłość rynku gier wideo w ogóle.

## Magiczne kredowe koło?

W tradycyjnej teorii antropologicznej zainteresowanej graniem, grami i zabawą, sygnowanej przez nazwiska Rogera Caillois czy Johana Huizingi, granica oddzielająca grę od życia codziennego miała zasadnicze znaczenie dla definicji gry w ogóle. Katie Salen i Eric Zimmerman przywołują – sięgając do ustaleń Huizingi czy Caillois – metaforę koła kredowego, symbolicznie wyznaczającego w wielu działaniach o charakterze rytualnym (a także w grach i zabawach) magiczną granicę oddzielającą przestrzeń gry od strefy „zwykłego życia”<sup>11</sup>. Takim rodzajem magicznego koła może być choćby wydzielenie linią boiska do gry (choć w tym przypadku to raczej prostokąt), co oznacza przestrzeń, w której obowiązują pewne reguły. Autorzy wskazują przy tym na raczej konceptualny niż realny charakter tego oddzielenia. Teoria klasyczna traktowała tę granicę przede wszystkim jako fizyczne i materialne wydzielenie obszaru gry z otaczającej rzeczywistości. Jedną z klasycznych definicji autorstwa Johana Huizingi głosi, że „Zabawa jest dobrowolną czynnością lub zajęciem wykonywanym w pewnych ustalonych granicach czasu i przestrzeni według dobrowolnie przyjętych, lecz bezwarunkowo obowiązujących reguł, jest celem sama w sobie, towarzyszy jej zaś uczucie napięcia i radości oraz świadomość »odmienności« od »zwyčajnego życia«”<sup>12</sup>. Podobnie twierdził Roger Caillois, francuski antropolog badający gry i zabawy w różnych kulturach, dla którego konieczność oddzielnej przestrzeni i oddzielenia od zwykłego, codziennego życia także miała znaczenie podstawowe<sup>13</sup>.

Badacze zajmujący się grami wideo (np. Jesper Juul) wskazują jednak, że w przypadku tych współczesnych form rozrywki kwestia wyraźnej granicy między przestrzenią życia codziennego a obszarem gry wcale nie jawi się

<sup>10</sup> Bo Kampmann Walther, *Pervasive Gamespaces. Gameplay Out in the Open*, [w:] Friedrich von Borries, Steffen P. Walz, Matthias Böttger, dz. cyt.; Markus Montola, Jaakko Stenros, Annika Waern, *Pervasive Games. Theory and Design. Experiences on the Boundary between Life and Play*, Morgan Kaufman Publishers and Elsevier, Burlington 2009, por. także blog autorów książki: <http://pervasivegames.wordpress.com>.

<sup>11</sup> Katie Salen, Eric Zimmerman, *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, MIT Press, Cambridge 2004.

<sup>12</sup> Johan Huizinga, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, przeł. Maria Kurecka, Witold Wirpsza, Wydawnictwo Aletheia, Warszawa 2007, s. 52.

<sup>13</sup> Roger Caillois, *Gry i ludzie*, przeł. Anna Tatarkiewicz, Maria Żurowska, Wydawnictwo Volumen, Warszawa 1977.

w tak oczywisty sposób – zwłaszcza w odniesieniu do gier, dla których podstawową platformą jest komputer, stanowiący narzędzie zarówno pracy, jak i rozrywki<sup>14</sup>. Granica między życiem codziennym a grą czy zabawą może też być bardzo płynna w wypadku graczy profesjonalnych, dla których jest to element kariery zawodowej związanej z wynagrodzeniami, jak w tzw. e-sportach, czyli profesjonalnych zawodach w grach komputerowych<sup>15</sup>. Innego przykładu dostarcza tzw. *gold farming*, czyli całe rzesze osób grające wyłącznie dla zdobycia obiektów, talizmanów, broni i akcesoriów potrzebnych użytkownikom wirtualnych światów, ale sprzedające je na serwisach aukcyjnych (a najczęściej za pośrednictwem specjalistycznych forów) za realne pieniądze<sup>16</sup>. Przy wszystkich zastrzeżeniach koncepcja Salen i Zimmermana oznacza jednak podtrzymanie swoiście wyjątkowego obszaru gry (rozumianej przede wszystkim jako pewien system zasad formalnych, w odróżnieniu od zabawy jako aktywności takich zasad pozbawionej – u Rogera Caillois temu podziałowi odpowiadałoby rozróżnienie na bardziej formalny *ludus* oraz mniej formalną *paideia*). Autorzy posługują się tutaj pojęciem nie tyle granicy, ile ramy (*frame*), czyli specjalnych oznaczeń czasu i przestrzeni, które komunikują graczom, że mają do czynienia właśnie z grą. Odwołują się do procesu psychologicznego, który sprawia, że gracz czuje się w ramach rozgrywki bezpiecznie, gdyż zna zasady rządzące tym światem. O ile jednak metafora „kredowego koła” zakłada, że świat gry jest zamknięty i oddzielony od świata rzeczywistego, to ramy cechują się dosyć dużą przenikalnością i można je określić jako „porowate” – gracz nieustannie oscyluje między realiami swojego codziennego życia a realiami wirtualnego świata, przy czym gra oznacza jednak swoistość pewnego wyimaginowanego terytorium, w którym albo się uczestniczy, albo nie (można albo grać, albo nie grać). Sprawa komplikuje się w przypadku gier typu ARG, w których występują uczestnicy, a nie gracze (o czym szerzej w dalszej części niniejszego artykułu). I choć dyskusja trwa (ideę magicznego koła krytykują w nowszych ujęciach m.in. Daniel Pargman i Peter Jakobsson<sup>17</sup> oraz Tho-

<sup>14</sup> Por. przybliżenie dyskusji na ten temat: Mirosław Filiciak, *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, WAIp, Warszawa 2006.

<sup>15</sup> Najczęściej są to gry strategiczne, typu FPS (jak *WarCraft* czy *Counter-Strike*) czy „samochodówki”, ale także np. *FIFA Football*. Istnieje międzynarodowa federacja e-sportów (International e-Sports Federation) z siedzibą w Seulu (Korea Płd.), są także organizowane World Cyber Games. Por. Mirosław Filiciak, dz. cyt.

<sup>16</sup> Por. Mirosław Filiciak, dz. cyt. Warto jednak wspomnieć, że w serwisie eBay tego typu handel został zabroniony w 2007 roku i odbywa się obecnie raczej na specjalistycznych forach.

<sup>17</sup> Daniel Pargman, Peter Jakobsson, *The Magic Is Gone: A Critical Examination of the Gaming Situation*, [w:] Manthos Santorineos (red.), *Gaming Realities: A Challenge for Digital Culture*, Fournos Centre for the Digital Culture, Athens 2006.

mas Malaby<sup>18</sup>), to koncepcja ram wydaje się przydatna. Jest ona inspirowana także pojęciem ram interakcji wprowadzonym przez Ervinga Goffmana na określenie pewnych zasad określających formy i sposoby komunikacji, co do których musi istnieć pewna istotna zgoda między uczestnikami każdego aktu wymiany znaczeń. Salen i Zimmerman przypominają ponadto, że gry mogą być traktowane zarówno w kategoriach systemu zamkniętego (jako zestaw pewnych reguł formalnych), otwartego i zamkniętego jednocześnie (jako doświadczenie zabawy, kiedy wnosimy do gry przeżycia i doświadczenia ze świata wobec gry „zewnętrznego”), jak i zupełnie otwartego (jako pewna forma kultury włączona w jej szersze mechanizmy i systemy znaczeń).

Ciekawą koncepcją mającą bardzo dobre zastosowanie w opisie gier typu *pervasive* jest propozycja Markusa Montoli. Określa ona ten typ gier jako „gry, które posiadają jedną (lub więcej) istotną cechę, rozszerzającą umowne magiczne koło gry przestrzennie, temporalnie lub społecznie”<sup>19</sup>. Wiadome jest, że w przypadku grania mamy do czynienia z mniej czy bardziej przepuszczalną barierą oddzielającą przestrzeń gry. Ekspansja przestrzenna także zdaje się w tym wypadku dosyć oczywista. W grach typu *pervasive* gracze nie izolują się od świata zewnętrznego, gdyż podstawą wyróżnienia gier tego typu jest włączenie owego świata w rozgrywkę. Jednocześnie przestrzeń musi być rozumiana znacznie szerzej – jako przestrzeń powiększona, gdzie przestrzeń fizyczna, architektura, otoczenie budynków, miejskie place i ulice zostają wzbogacone dynamicznymi danymi o charakterze graficznym<sup>20</sup>. Z tego względu, zdaniem Bo Kampmanna Walthera, trudno jest zdecydować, czy mamy do czynienia z grą jako odrębną całością (*entity*), w sytuacji kiedy znajdująca się w budynku winda jest jednocześnie rekwizytem gry, ale też ma znaczenie czysto funkcjonalne<sup>21</sup>. Rozszerzenie o charakterze temporalnym oznacza porzucenie logiki ciągu pojedynczych sesji, czyli nieprzerwanych odcinków czasu poświęcanych grze; w zamian gracze podejmują pewne ryzyko uczestnictwa w wielu aktywnościach (zadaniach, pościgach, poszukiwaniach) rozproszonych w czasie trwania całej rozgrywki (a bywa, że czas jej trwania nie jest z góry określony). Jednocześnie powiązane z poprzednimi formami poszerzenia środowiska gry jest rozszerzenie mające charakter społeczny: choć zasadniczo unika się angażowania osób postronnych, to w niektórych grach typu *pervasive* uczestniczą nie tylko gracze (tak jest zwłaszcza w *alter-*

<sup>18</sup> Thomas M. Malaby, *Beyond Play: A New Approach to Games*, „Games and Culture” 2007, nr 2 (2). Por. także „przepuszczalną” koncepcję magicznego kręgu w Eva Nieuwendorp, *The Pervasive Interface: Tracing the Magic Circle*, [w:] Marianne van den Boomen, Sybille Lammes i in. (red.), *Digital Material. Tracing New Media in Everyday Life and Technology*, Amsterdam University Press, Amsterdam 2009.

<sup>19</sup> Markus Montola, *Games and Pervasive Games*, [w:] Markus Montola, Jaakko Stenros, Annika Waern, dz. cyt., s. 12.

<sup>20</sup> Por. koncepcję przestrzeni powiększonej: Lev Manovich, dz. cyt.

<sup>21</sup> Bo Kampmann Walther, dz. cyt.

nate reality games) – mogą to być postacie niegrające, choć o zasadniczym znaczeniu dla przebiegu rozgrywki (np. barman, który wtajemniczony przez „władcę marionetek” zgodzi się przekazać kolejną wskazówkę ważną dla przebiegu ARG). Ten ostatni rodzaj ekspansji ma związek ze zmianą, jaka dotyczy przestrzeni miejskiej (i przestrzeni publicznej) w ogóle – staje się ona coraz częściej nie tylko obszarem gry lub zabawy (jak w popularnych grach miejskich organizowanych jako popularne działania oficjalne), ale często także sceną działań artystycznych bądź teatralnych. Czasami miasto dosyć dosłownie staje się planszą do gry, jak to miało miejsce w przypadku *Big Urban Game* rozgrywanej w 2003 roku olbrzymimi pionkami, które były przemieszczane przez grupy graczy ulicami Minneapolis i St. Paul. Trzy grupy (Czerwonych, Żółtych i Niebieskich) miały za zadanie przetoczyć olbrzymie pionki (o wysokości blisko ośmiu metrów). Gra trwała pięć dni i codziennie lokalne gazety oraz strona internetowa zamieszczały dwie trasy (do wyboru), którymi trzeba było przenieść pionek do następnego punktu – gracze głosowali na którąś z tras *online* lub przez infolinię, po czym grupa wolontariuszy wędrowała z olbrzymim pionkiem wskazaną trasą (czas był mierzony). Jednocześnie w miejscu, do którego docierał pionek, znajdowała się podobnych rozmiarów kostka do gry, którą można było „rzucić” – wyniki także były porównywane. Zaprojektowana przez team z Uniwersytetu w Minneapolis (w którym brali udział m.in. Katie Salen, Frank Lantz i Nick Fortugno)<sup>22</sup> gra miała niewątpliwie widowiskowy charakter, co jest symptomatyczne dla sygnalizowanych przemian przestrzeni publicznej. Powróć do tego wątku w innym miejscu.

## Wczesne *pervasive games* i technologia mobilna

Eva Nieuwdorp pisze o dwóch podejściach w interpretacji gier typu *pervasive*: jedno z nich koncentruje się na sposobie wykorzystania technologii typu *pervasive*, drugie zaś, które autorka określa jako kulturowe, zajmuje się samymi grami oraz tym, jakie są relacje rozgrywek ze światem poza grą<sup>23</sup>. Wydaje się jednak, że nie sposób nie uwzględnić przemian dotyczących platform technologicznych, zwłaszcza że np. Jane McGonigal wprowadza rozróżnienie na gry typu ARG (wraz z ich nadzwyczajną immersyjnością, będącą konsekwencją stałego zacierania granic między światem fantazji a rzeczywistością, wywołującą specyficzny stan umysłu u zaangażowanych w tę rozrywkę osób, które zaczynają postrzegać otaczającą rzeczywistość przede wszystkim w kategoriach gry) oraz gry rozgrywane na platformie telefonii komórkowej,

<sup>22</sup> Friedrich von Borries, Steffen P. Walz, Matthias Böttger, dz. cyt.

<sup>23</sup> Eva Nieuwdorp, *The Pervasive Discourse. An Analysis*, „ACM: Computers in Entertainment” 2007, nr 5 (2).

w przypadku których interfejs stanowi właśnie ową symboliczną membranę oddzielającą od świata codziennego<sup>24</sup>. W przypadku gier typu *pervasive* czynnik techniczny jest zatem dość istotnym elementem i pozostaje związany z przemianami zachodzącymi w obrębie technologii komputerowej, o których mowa była na wstępie – technologia jest także wpisana w procesy kulturowe i trudno zupełnie ją z takiego ujęcia wyłączyć. Pokaże to zwłaszcza przypadek gier realizowanych przez kolektyw Blast Theory.

Gry tego typu istniały, zanim pojawiły się mobilne platformy komputerowe i telekomunikacyjne – jedną z pierwszych była *The Killer*, która zaistniała jako rodzaj „folkloru kultury oralnej, funkcjonującego w niezliczonych wariacjach pod rozmaitymi nazwami”<sup>25</sup>. Gra, skodyfikowana w 1981 roku przez Steve’a Jacksona jako zbiór reguł, jest uznawana za jeden z prototypów gier typu *pervasive* i ARG. Jej popularność miała związek ze statusem filmu *Dziesiąta ofiara* (*La decima vittima*, 1965, reż. E. Petri) z Ursulą Andress i Marcello Mastroiannim, traktowanym przez amerykańskich studentów jako kultowy – ten właśnie film oraz opowiadanie Roberta Sheckleya, na którym był oparty, dostarczyły grze struktury narracyjnej. Ten trop łączy *The Killer* z najpopularniejszymi grammi typu ARG, które często funkcjonowały w związku z filmem czy inną grą. A jednak technologia to pewien istotny czynnik różnicujący: przykładowo dostarczają właśnie pierwsze gry rozgrywane jako rodzaj usługi ze strony operatorów sieci. Chodzi tutaj o naruszenie granicy przede wszystkim między życiem codziennym a przestrzenią wirtualną, co jest wyraźne zwłaszcza w przypadku telefonii 3G. Telefon komórkowy staje się wówczas podstawowym interfejsem obecności *online*, a nawigacja GPS stanowi główne narzędzie lokalizacji. Zdaniem Seana Stewarta, jednego z designerów pracujących m.in. przy pierwszych grach typu ARG: *The Beast* oraz *I Love Bees*, „naturą gry typu *pervasive* (...) jest uczynić »magiczne koło« gry nie tyle barierą, ile membraną; pozwolić grze i życiu zmieszać się z sobą w taki sposób, że gra staje się nasyconą realiami życia, a życie obciążone znaczeniami gry”<sup>26</sup>. Warto zobaczyć, jak to działa na przykładach wczesnych gier, po to, by rozważania nad definicjami stały się jaśniejsze. Trzeba jednak także wziąć pod uwagę fakt, że – jak piszą Jaakko Stenros i Markus Montola – gry tego typu należy postrzegać zarówno jako pewną subkategorię gier, jak i jako rozszerzenie idei i koncepcji tego, czym jest gra w ogóle. Nie ułatwia to opisu, zwłaszcza jeśli miałby on koncentrować się na własnościach gatunkowych. Odnajdziemy bowiem w tej rodzinie zarówno gatunki dobrze już znane (takie jak „poszukiwanie skarbów”

<sup>24</sup> Jane McGonigal, *To nie jest gra – estetyka immersyjna i kolektywne granie*, [w:] Mirosław Filiciak (wyb. i oprac.), *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, Academica, Wydawnictwo SWPS, Warszawa 2010.

<sup>25</sup> Markus Montola, Jaakko Stenros, Annika Waern, dz. cyt.

<sup>26</sup> Sean Stewart, *Foreword*, [w:] Markus Montola, Jaakko Stenros, Annika Waern, dz. cyt., s. xiv.



[*treasure hunts*] czy „gry w zabijanie” [*assassination games*], niektóre z nich będą odmianami znanych gatunków, jak na przykład LARP [*live-action role-playing*], inne będą wreszcie stosunkowo dobrze już opisanymi oddzielnymi gatunkami, jak gry typu ARG [*alternate reality games*]. Dodatkowo wiele z gier typu *pervasive* może być postrzeganych jako formy wysoce intertekstualne, stanowiące wręcz odsłony opowiadania transmedialnego<sup>27</sup>, a także jako formy sztuki interaktywnej<sup>28</sup> (tzw. *art games* lub *arthouse games*).

Jedną z pierwszych tego typu była inspirowana grą *Counter-Strike* produkcja przeznaczona na tradycyjne telefony komórkowe, *BotFighters*, zaprojektowana przez szwedzką firmę It's Alive Mobile Games i zrealizowana w roku 2001, określana jako „pierwsza na świecie gra oparta na lokalizacji”<sup>29</sup> (*location-based*), nazywana także „wirtualnym paintballem”<sup>30</sup>. Gracze byli lokalizowani nie za pomocą urządzeń GPS, jak to się dzieje obecnie w przypadku większości gier tego typu, lecz sieci łączności komórkowej. Projekt uzyskał wyróżnienie w konkursie Prix Ars Electronica w roku 2002, w kategorii Net Vision (co potwierdza związki ze światem sztuki). Sama aplikacja miała jednak także dość istotny wymiar komercyjny i gra toczyła się na niemałą skalę – grano w Szwecji, Finlandii, Rosji, Irlandii i Chinach. Przypadek rosyjski pokazuje ów wymiar komercyjny w interesujący sposób: w listopadzie 2002 roku, kiedy gra pojawiła się w Rosji, sieć MegaFon (zarządzana przez operatora SonicDuo) miała mniej niż milion użytkowników, ale – według doniesień z 2003 roku – niektórzy poświęcali grze 40 godzin tygodniowo<sup>31</sup>. Pierwsi uczestnicy zalogowali się 18 listopada 2002 roku, a w ciągu niespełna miesiąca liczba graczy

<sup>27</sup> Pojęcie wprowadzone przez Henry'ego Jenkinsa, dla którego „opowieść transmedialna rozwija się na różnych platformach medialnych, a każdy tekst stanowi wyróżniającą się i ważną część całości. W idealnej formie opowiadania transmedialnego każde medium porusza się w sferze, w której jest najlepsze, tak aby historia mogła zostać wprowadzona w filmie, a rozwinięta przez telewizję, powieści i komiksy. Jej świat może być eksponowany w grze komputerowej lub doświadczany jako jedna z atrakcji w parku rozrywki. Każda forma dostępu do marki powinna być samowystarczalna, abyśmy nie musieli obejrzeć filmu po to, by cieszyć się grą i odwrotnie” (Henry Jenkins, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, przeł. Małgorzata Bernatowicz, Mirosław Filiciak, WAiP, Warszawa 2007, s. 96).

<sup>28</sup> Ryszard Kluszczyński pisze o „strategii gry” w odniesieniu do dzieł sztuki interaktywnej posiłkujących się lub zorganizowanych przez dyskurs gry (w tym gry wideo), por. Ryszard Kluszczyński, *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*, WAiP, Warszawa 2010.

<sup>29</sup> Katalog Prix Ars Electronica, Cyberarts 2002, s. 38.

<sup>30</sup> Olli Sotamaa, *All the World's a Botfighter Stage: Notes on Location-Based Multi-User Gaming*, [w:] Frans Mäyrä (red.), *Proceedings of the Computer Games and Digital Cultures Conference*, Tampere University Press, Tampere 2002.

<sup>31</sup> Tony Dennis, *Botfighters – A New Russian Addiction*, „The Inquirer”, 21.09.2003, wersja online: <http://www.theinquirer.net/inquirer/news/1005392/botfighters---a-new-russian-addiction>.

przekroczyła 2700 osób i rozegrali oni w tym czasie 10 tysięcy potyczek<sup>32</sup>. W wiadomościach z 23 stycznia 2003 roku firma donosi swoim klientom, że Rosja dzierży palmę pierwszeństwa, jeśli chodzi o liczbę grających w *BotFighters* (7 tysięcy osób), wyprzedzając Szwecję, gdzie gra się narodziła i została wprowadzona na rynek po raz pierwszy (tam grało w tym czasie 6,5 tysiąca użytkowników)<sup>33</sup>. Między listopadem 2002 a lutym 2003 roku 10 tysięcy rosyjskich graczy stoczyło 500 tysięcy potyczek, wysyłając w tym czasie 5 milionów esemesów<sup>34</sup>. Każdy z esemesów kosztował wówczas (w przeliczeniu) około 5 eurocentów. Możliwe, że popularność *BotFighters* w Rosji przyczyniła się do olbrzymiego zainteresowania późniejszymi grami typu *urban adventures*, takimi jak wymyślona przez Iwana Masliukowa w Mińsku w 2001 roku *Schvatka*, sponsorowana przez białoruską sieć Belinfonet i kontynuowana od 2004 roku jako *Dozor*. W tym samym roku powstała założona przez Iwana Masliukowa i Konstantina Głuszakowa sieć gier miejskich *Encounter*, ciesząca się ogromną popularnością w całej Rosji, a także w Mołdawii, na Ukrainie, w krajach Azji Środkowej, obecna również w Czechach i Polsce, której poświęcił wydaną w 2008 roku książkę<sup>35</sup>.

Nic więc dziwnego, że firma It's Alive trafiła w grudniu 2003 roku do grona 10 najlepszych pomysłów w zakresie komunikacji mobilnej serwisu Brandrepublic. Jak podkreślano: „Gra oferuje nie tylko możliwości zarobku dla operatorów telefonii komórkowej, którzy dodają ją do swoich zasobów gier, ale także, wtórnie, pewne możliwości marketingowe dla innych podmiotów”<sup>36</sup>. Prezes zarządu It's Alive, Sven Hålling, podkreślał w wypowiedzi zarówno ów komercyjny potencjał, jak i fakt, że gra zaburza granice między codziennością a światem potyczek<sup>37</sup>. *BotFighters* w swojej pierwotnej wersji posługiwał się stosunkowo mało skomplikowaną technologią, bez interfejsu graficznego. Wysyłając wiadomości tekstowe, można było skanować najbliższe otoczenie w poszukiwaniu „wrogów” (botów, które reprezentowały graczy), a także ich „likwidować”, za co dostawało się punkty. Atakowany gracz otrzymywał

<sup>32</sup> Z materiałów firmy, *BotFighters declare nationwide mobilization*, wersja online: <http://english.megafonmoscow.ru/about/news/news216.htm>.

<sup>33</sup> Z materiałów firmy, *MegaFon has become one of the world leaders in the sphere of mobile entertainment*, wersja online: <http://english.megafonmoscow.ru/about/news/news269.htm>.

<sup>34</sup> Z materiałów firmy, *Moscow network of „MegaFon” at the exhibition of Norwecom 2003*, wersja online: <http://pda.english.megafonmoscow.ru/about/news/news286.htm>.

<sup>35</sup> Materiały ze strony sieci *Encounter*, <http://en.cx>.

<sup>36</sup> Simon Clarke, *The Mobile Telecoms Report: Mobile Trailblazers – 10 Great Mobile Ideas*, „Brandrepublic”, 1 grudnia 2003, wersja online: <http://www.brandrepublic.com/news/197218/MOBILE?DCMP=ILC-SEARCH>.

<sup>37</sup> Na tę samą cechę zwracali uwagę także sami gracze, por. Adriana de Souza e Silva, *Mobilne technologie jako interfejs przestrzeni hybrydowych*, przeł. Anna Nacher, [w:] Ewa Rewers (red.), dz. cyt.

esemesa ostrzegającego o skanowaniu, a bitwa rozgrywała się za pomocą wiadomości „shoot”, jeśli przeciwnik znajdował się w odpowiedniej odległości. Obrona polegała na wyjściu z zasięgu albo zastosowaniu odpowiednich akcesoriów, atakujący natomiast miał do dyspozycji różne rodzaje broni. Gracz, którego bot został „zastrzelony”, nie odpadał definitywnie z gry, ale mógł go „naładować” na specjalnej stronie internetowej, gdzie wolno mu było także wymienić punkty na rozmaite rodzaje broni (w czym można dostrzec strategię komercyjną: sieci niechętnie przecież pozbywałyby się graczy wysyłających esemesy). Dopiero na późniejszym etapie pojawiła się oparta na Javie aplikacja graficzna.

Pierwsze lata XXI wieku przyniosły przełomowe realizacje również dla innego typu gier: za najwcześniejszą grę lokalizacyjną wykorzystującą GPS można uznać bez wątpienia zainicjowany w 2000 roku w amerykańskim Oregonie *Geocaching*, w którym wykorzystuje się nawigację do odnajdywania ukrytych w terenie (zarówno w miejscach dzikich i niedostępnych, jak i w wielkomiejskich ośrodkach na całym świecie) „skrytek” (*caches*). Inicjator gry, Dave Ulmer, wymyślił ją, testując dokładność wskazań „nowego” GPS, tuż po tym, jak 1 maja 2000 roku zaprzestano celowego zniekształcania sygnału lokalizacji satelitarnej w zastosowaniach cywilnych i komercyjnych. Obecnie w *Geocaching* można grać, posługując się aplikacjami na dwie główne platformy mobilne: w wersji na iPhone’a oraz na telefony wyposażone w system Android. Według danych firmy prowadzącej najpopularniejszy (choć nie jedyny) portal geocachingowy, Groundspeak Inc., obecnie blisko 1,5 miliona „skrytek” jest umieszczanych i odnajdywanych przez blisko 4 miliony graczy. Gra nawiązuje nieco do popularnych wśród skautów na całym świecie (także w polskim harcerstwie) gier terenowych i może być zarówno formą współzawodnictwa (użytkownicy zalogowani w serwisie są okreśłani przez liczbę odnalezionych skrytek), jak i alternatywnej formy zwiedzania (w przypadku miejsc z terenu np. Krakowa gracze dość często podkreślają, że poszukiwanie skrytek, wśród polskich graczy zwanych także „keszami”, pozwoliło im zobaczyć niespodziewane oblicze miasta albo znaleźć interesujące miejsce<sup>38</sup>). Często odkrywanie „keszy” wiąże się z koniecznością rozwiązania zagadek, czasem wymagających specjalistycznej wiedzy, jak w przypadku zagadki „Krakowskie kina”<sup>39</sup>. *Geocaching* może być traktowany zarówno jako działanie zespołowe, jak i gra indywidualna, wydaje się jednak, że została zaprojektowana jako przestrzeń

<sup>38</sup> Na przykład gracz o nicku „jeroen-maikel” pisze 8 maja 2010 roku po odnalezieniu skrytki w krakowskiej księgarni-kawiarni Massolit: „Found during our last day in Krakau. It takes a few minutes to find the cachecontainer, but we succeed! Thanks for showing this store/bar. Greetings from the Netherlands” [http://www.geocaching.com/seek/cache\\_details.aspx?guid=422ae3e8-f25e-4eae-8c2f-14d753b595f5](http://www.geocaching.com/seek/cache_details.aspx?guid=422ae3e8-f25e-4eae-8c2f-14d753b595f5).

<sup>39</sup> Materiały ze strony geocache.com: [http://www.geocaching.com/seek/cache\\_details.aspx?guid=71d55330-ce78-436b-a883-fb5dcc01702b](http://www.geocaching.com/seek/cache_details.aspx?guid=71d55330-ce78-436b-a883-fb5dcc01702b).

wspólnotowa – świadczą o tym nie tylko fora, imprezy i grupy zawiązujące się wokół gry, ale także jej podstawowe reguły: zwyczaj dbania o „kesze” tak, by nie uległy zniszczeniu, a przede wszystkim pozostawianie wpisów dla kolejnych użytkowników o znalezionych „skarbach”. Ta ostatnia praktyka może być postrzegana jako rodzaj rozciągniętej w czasie komunikacji między graczami (za pomocą zadań gry) i forma ekspansji w przestrzeń społeczną<sup>40</sup>.

Czasami granica między życiem codziennym a grą jawi się w dość szczególny sposób – tak jest w przypadku japońskiej gry *Barcode Battler* z 1991 roku, która jest jednocześnie zdecydowanie najwcześniejszym przykładem gry typu *pervasive* wykorzystującej elektroniczny interfejs. Było to niewielkie urządzenie podręczne odczytujące kody paskowe, w które zaopatrzone były specjalne karty do gry z „walczącymi” z sobą postaciami. Gracze byli zachęcani do eksperymentowania z kodami paskowymi, jakie można znaleźć na opakowaniach rozmaitych produktów wypełniających półki sklepowe – w ten sposób centra handlowe stały się przestrzenią gry. *Barcode Battler* cieszyła się w Japonii olbrzymią popularnością, poza Japonią natomiast urządzeniu nie udało się przekonać do siebie użytkowników tak, jak wszechobecnym Game Boyom. To właśnie w Japonii pojawiła się bodaj najwcześniejsza lokacyjna MMORPG i wykorzystująca telefonię trzeciej generacji (3G), umożliwiającą przesyłanie dużych plików o charakterze graficznym i audiowizualnym oraz stałe połączenie z Internetem. Dlatego rozpoczęta w kwietniu 2003 roku w Tokio przez Newt's Games gra *Mogi* oparta była na koncepcji rzeczywistości poszerzonej (*augmented reality*) – na mapie rzeczywistego miasta można było odnaleźć wyobrażony świat gry, jej fantastyczne i magiczne postacie, atrybuty, akcesoria. Istotny był także element czasu rozgrywki – świat gry rozwijał się niezależnie od sesji gracza i niektóre postacie można było spotkać w pewnym miejscu tylko w określonym czasie<sup>41</sup>. Gra miała oczywiście aspekt społecznościowy: gracze formowali zespoły, co umożliwiało skuteczniejszą rozgrywkę – z drugiej strony za odnalezienie wirtualnej zdobyczy można było uzyskać nagrodę pieniężną. *Mogi* nie przyjęła się na globalną skalę – głównie za sprawą pewnego opóźnienia technologicznego świata zachodniego w stosunku do Japonii czy Korei Południowej (trzeba pamiętać, że telefonię trzeciej generacji japońska firma NTT DoCoMo wprowadziła dla użytkowników komercyjnych w 2001 roku, a w rok później taka usługa pojawiła się w Korei Południowej – początki serwisów komercyjnych 3G w Stanach Zjednoczonych i Europie to rok 2003) – niemniej jednak była pierwszą grą zainicjowaną w zsięciowanych technologiach komunikacyjnych, które staną się podstawą dla współcześnie rozgrywanych gier typu *pervasive*.

<sup>40</sup> Por. Markus Montola, Jaakko Stenros, Annika Waern, dz. cyt.

<sup>41</sup> Por. Adriana de Souza e Silva, dz. cyt.

## Alternate Reality Games

Geocaching stał się jedną z inspiracji dla twórców *Perplex City* – pierwszej gry typu ARG (*Alternate Reality Games*) o charakterze komercyjnym. Zaprojektowana i zorganizowana w 2005 roku przez niewielką firmę Mind Candy, była kolejnym przykładem tego typu gier, których wyznacznikiem stało się nieustanne przekraczanie granic między codziennym życiem graczy a światem gry, między rzeczywistością i fikcją. Pierwsza edycja *Perplex City* trwała prawie dwa lata i w tym czasie gracze zgłębiali sekret tajemniczego obiektu, domniemanego artefaktu skradzionego z wystawy w fikcyjnym mieście *Perplex City*. Zadanie polegało na odnalezieniu kostki (*Receda Cube*) ukrytej w konkretnym miejscu na Ziemi – poszukiwanie odbywało się na skalę globalną, a nagroda miała bardzo konkretny wymiar finansowy: było to 200 tysięcy dolarów, które ostatecznie zdobył Andy Darley, odnajdując skarb w lesie Wakerley Great Wood w pobliżu Northampton (Wielka Brytania) w lutym 2007 roku<sup>42</sup>. Model biznesowy gry polegał na tym, że gracze kupowali specjalne karty i puzzle, które umożliwiały postępy w grze. Rozwiązywanie zagadki obfitowało także w charakterystyczne, „piętrowo” ułożone zadania – jedno z nich polegało m.in. na tym, że uczestników kierowano do jednego z brytyjskich college’ów, gdzie znajdowali plakat reklamujący zespół *Receda Approach* wraz z adresem strony internetowej. Strona zaś informowała, że należy stawić się w jednym z pięciu kin w Toronto w Kanadzie w określonym dniu po to, żeby obejrzeć zapowiedź filmu zatytułowanego *The Receda Sign* oraz zajrzeć na stronę internetową, która zawierała odsyłacz do numeru telefonu, pod którym odnajdowano kolejną wskazówkę kierującą ku konkretnej lokalizacji geograficznej<sup>43</sup>. Taka konstrukcja zagadek dawała motywację do nawiązywania relacji o charakterze społecznościowym, mimo że cała rozgrywka miała charakter komercyjny i nastawiona była na zdobycie nagrody finansowej, co z kolei stanowiło czynnik stymulujący rywalizację. Innym elementem były także miejskie gry przygodowe rozgrywane w Nowym Jorku i Londynie, a dokumentacja zadań zrealizowanych w ramach tych projektów była przesyłana w formie esemesów i fotografii do „bazy” *Perplex City*. Nagrodą były kolejne zagadki i podpowiedzi, a także dodatkowe pytania w formie kwizów. Samo fikcyjne *Perplex City* miało swoją mapę wzorowaną na interfejsie Google Maps, a ponadto mapę metra zamieszczoną w przewodniku po mieście.

Firma Mind Candy została zawiązana m.in. przez Adriana i Dana Honów, którzy byli jednymi z najaktywniejszych uczestników forum *Cloudmakers.org* poświęconego społecznościowej pracy nad rozwiązywaniem zagadek gry *The Beast*, uznanej za jedną z pierwszych ARG. Związana z filmem *A.I. Sztuczna*

<sup>42</sup> Por. ed. Friedrich von Borries, Steffen P. Walz, Matthias Böttger, dz. cyt.

<sup>43</sup> Tamże.

*inteligencja* (A.I.: *Artificial Intelligence*, 2001) Stevena Spielberga jest także przypadkiem bodaj najlepiej opisanym w literaturze przedmiotu, a mimo to niemal nieobecny w refleksji filmoznawczej. Przypomnijmy, że chodzi tu o projekt oparty na krótkim opowiadaniu Briana Aldissa – jego realizację rozpoczął w latach 70. Stanley Kubrick, który w 1995 roku przekazał pomysł właśnie Spielbergowi. Gra początkowo wcale nie nazywała się *The Beast* – gracze mówili o niej jako o *A.I. Game*. Według twórców historia nazwy ma tło anegdotyczne: *The Beast* pojawiła się wśród żartów między designerami, kiedy zauważono, że gra zawiera się w 666 plikach. Została stworzona jako cały odrębny świat, choć fabularnie powiązany z filmem – można powiedzieć, że dokonujący jego swoistego rozszerzenia:

Setki połączonych odniesieniami stron internetowych tworzy jej szkielet: blogi osobiste, miejsca awangardowych poczynąń artystycznych, cały katalog internetowy wytwórcy robotów-gejsz, grup działaczy politycznych, agencji rządowych i nie jednego, ale dwóch w pełni zorganizowanych uniwersytetów z dziesiątkami instytutów<sup>44</sup>.

Gracze szybko dostrzegli, że strony pochodzą z roku 2142, czyli z alternatywnego świata z nieodległej przyszłości – w tym roku „czujące maszyny” miały właśnie uzyskać prawa człowieka. Sprawy uległy komplikacji, kiedy został zamordowany niejaki Evan Chan, co stało się głównym wątkiem śledztwa prowadzonego przez graczy.

Świat ARG wykształcił także własny żargon i nie bez znaczenia jest fakt, że niektóre elementy tego kodu odsyłają nas do *Alicji w Krainie Czarów* – tak jest w przypadku sformułowania o „króliczej norze” (*rabbit hole*), którą stanowi moment inicjacji graczy. Zawsze jest to element nieoczywistej, opartej na sugestiach i domysłach gry z odbiorcami (zgodnie z rządzącą tym typem gier poetyką „This Is Not A Game”, czyli filozofią takiego projektowania doświadczenia, aby gracz był przekonany, że cała rzecz rozgrywa się zupełnie na serio). W przypadku *The Beast* „króliczą norą” było umieszczenie na filmowej „liście płac” (w trailerach filmu dostępnych w Internecie – a było to jeszcze przed epoką YouTube – oraz na niektórych plakatach) nazwiska Jeanine Salla, która miała być „terapeutką czujących maszyn” (*Sentient Machine Therapist*). Odbiorcy wyczuleni na takie sygnały oraz mający pewne doświadczenia z lekturą np. powieści Philipa K. Dicka, logiką legendy miejskiej (*urban legend*) czy rozmaitych form wiedzy alternatywnej (a czasem po prostu fani przyzwyczajeni do poszukiwania dodatkowych informacji o ulubionych tekstach kultury) chętnie sprawdzali trop; zwłaszcza jeśli dostrzegli, że niektóre litery zaznaczone na plakacie układają się w pytanie „Who killed Evan Chan?”. Przeszukanie zasobów sieci za pomocą wyszukiwarki Google wskazywało na stronę samej Jeanine Salla, jej bloga, dziesiątki stron powiązanych

<sup>44</sup> Sean Stewart, dz. cyt., s. xiii.

z nią instytucji, organizacji i osób. Zgłębianie tego świata nie było możliwe w pojedynkę, dlatego gracze (czyli ci, którzy połknęli haczyk i wciągnęli się w poszukiwanie odpowiedzi na pytanie „Kto zabił Evana Chana?”) połączyli siły. W kwietniu 2001 roku powstało forum dyskusyjne *The Cloudmakers* założone przez młodego programistę z Oregonu i po 48 godzinach zrzeszające ponad 150 członków, a 24 lipca 2001, kiedy gra się zakończyła, liczące ponad 7 tysięcy osób<sup>45</sup>. O fenomenie *The Beast* świadczy nie tylko liczba zaangażowanych osób, ale również fakt, że z tego środowiska wywodzą się dzisiejsi innowatorzy form interaktywnej rozrywki. Należy do nich m.in. wspomniany już Steve Peters, zatrudniony w przywołanej wcześniej firmie 42 Entertainment stworzonej na bazie Microsoft's Entertainment Team, czyli grupy ludzi odpowiedzialnych za realizację *The Beast*, twórca forum internetowego ARGN poświęconego grom ARG. Peters jest także znany jako designer m.in. gier ARG, takich jak *Year Zero* reklamującej album Trenta Reznora i zespołu Nine Inch Nails, *Vanishing Point* promującej system operacyjny Windows Vista czy *Why So Serious?* osnutej wokół filmu Christophera Nolana *Mroczny rycerz* (*The Dark Knight*, 2008). Do twórców wywodzących się z *Cloudmakers* zaliczają się także Adrian i Don Honowie – autorzy jednego z najbardziej interesujących projektów sieciowych, nagrodzonej podczas festiwalu South by Southwest (SXSW) w 2009 roku w kategorii „interaktywna rozrywka”, zrealizowanej we współpracy z wydawnictwem Penguin serii interaktywnych minipowieści *We Tell Stories*<sup>46</sup>.

W przypadku gier tego typu najważniejsze jest wywołanie efektu jak najpełniejszej realności fikcyjnego, niejako paralelnego świata gry, co mieści się w ramach wspomnianej estetyki TING (*This Is Not A Game*). Strategie są jednak odmienne niż w wypadku klasycznych gier wideo, a także gier rozgrywanych w przestrzeni hybrydowej (HRG). Wypada się tutaj zgodzić z Jane McGonigal, że w obu tych typach interfejs będzie stanowił rodzaj autorefleksyjnej świadomości uczestnictwa w grze, również w wypadku gier stosujących aplikacje typu AR (*augmented reality*, nakładania na realne przestrzenie danych o charakterze graficznym – taką możliwość oferują niektóre aplikacje na iPhone'a). W grach typu ARG mamy do czynienia z działaniem na wielu platformach sprzętowych (Internet, telefonia komórkowa i tradycyjna, prasa i inne media, ale też przestrzeń publiczna), których interfejsy są jednak elementem codzienności i są wpisane w zwykłe czynności związane z normalną aktywnością zawodową lub rozrywkową. Zupełnie inaczej jawi się zatem kwestia immersji. Zdaniem Dave'a Szulborskiego, twórcy m.in. *The Art of the Heist* oraz autora jednego z pierwszych podręczników projektowania gier

<sup>45</sup> Por. Jane McGonigal, dz. cyt.

<sup>46</sup> Projektowi *We Tell Stories* poświęcam więcej uwagi w złożonych do druku w tomach pokonferencyjnych tekstach *Alternate Reality Narrative – granice tekstu* oraz *We Tell Stories – Storytelling in the Age of Media Convergence*.

ARG, polega ona nie na tym, „aby zanurzyć gracza w sztucznie wykreowanym świecie gry; gra, która odnosi sukces, zanurza raczej swój świat w codziennej egzystencji i życiu gracza”<sup>47</sup>. Sprzyja temu fakt, że świat gry jest tak skonstruowany, jakby istniał już, zanim gracz się weń zaangażuje – moment przejścia przez „króliczą norę” oznacza zazwyczaj włączenie się w już rozgrywającą się akcję, której sens i wydarzenia trzeba dopiero odtworzyć. Nie bez znaczenia jest także fakt, że gracze zasadniczo są sobą – nie przyjmują awatarów, nie wchodzą w rolę, można powiedzieć, że grają i nie grają jednocześnie

## Gry w przestrzeni hybrydowej

Adriana de Souza e Silva, pisząc m.in. o grach w przestrzeni publicznej, dla których zasadniczą platformą staje się telefonia komórkowa 3G, precyzuje pojęcie przestrzeni hybrydowej:

Przestrzenie hybrydowe są przestrzeniami mobilności, stworzonymi przez użytkowników będących stale w ruchu, noszących z sobą urządzenia permanentnie połączone z Internetem oraz innymi użytkownikami. Przestrzeń hybrydowa konceptualnie różni się od tego, co zostało określone mianem rzeczywistości mieszanej (*mixed reality*), rzeczywistości poszerzonej (*augmented reality*), powiększonej wirtualności (*augmented virtuality*) czy rzeczywistości wirtualnej (...). Możliwość bycia „zawsze on-line”, kiedy poruszamy się po mieście, przekształca nasze doświadczenie przestrzeni, włączając odległe konteksty w ramy aktualnych. Takie połączenie odnosi się zarówno do interakcji społecznych, jak i wiąże z przestrzenią informacji, jaką jest Internet<sup>48</sup>.

Przestrzeń hybrydowa byłaby zatem w ujęciu de Souza e Silvy nie tylko połączeniem przestrzeni fizycznej i informacyjnej, ale jej zasadniczym rysem byłby społecznościowy charakter – autorka definiuje przestrzeń hybrydową „poprzez trzy wzajemnie połączone obszary analizy: przestrzeń łączności, mobilności i przestrzeń społeczne”<sup>49</sup>. Odmienny aspekt hybrydowości tak określonej rzeczywistości, w której porządek zsieciovanych mediów cyfrowych przenika się z porządkiem fizycznych obiektów i namacalnej przestrzeni publicznej, podkreśla Marcin Składanek:

Mamy więc tu do czynienia z dwoma równoległymi przestrzeniami, które zostały połączone funkcjonalnie, tworząc jedną hybrydyczną przestrzeń aktywności graczy. Powstaje w ten sposób jeden system – gra wymaga od uczestników działania

<sup>47</sup> Dave Szulborski, *This Is Not a Game: A Guide to Alternate Reality Gaming*, Incunabula, Macungie 2005, s. 51.

<sup>48</sup> Adriana de Souza e Silva, dz. cyt., s. 630.

<sup>49</sup> Tamże, s. 632.



w jednej i drugiej rzeczywistości, nieustannego „przełączania się” pomiędzy nimi, odnoszenia informacji o świecie rzeczywistym do świata wirtualnego i na odwrót.

Jest to krytyka zarówno rozpowszechnionej w latach 90. koncepcji światów wirtualnych jako zupełnie odrębnych i niezależnych od rzeczywistości fizycznej, jak i poglądu mówiącego, że w istocie mamy do czynienia z przestrzenią, która unifikuje porządek cyfrowy i rzeczywisty. Ich charakter jest właśnie hybrydowy, a więc należałoby mówić o pewnym kontinuum, w którym wirtualność (cyberprzestrzeń) na różne sposoby przenika się z doświadczaną na ulicy miasta rzeczywistością. Jest to zresztą temat cieszący się w ostatnich latach nie tylko olbrzymim zainteresowaniem badaczy mediów<sup>50</sup>, ale także architektów, urbanistów i artystów<sup>51</sup>.

Najczęściej opisywane w tym kontekście działania to szczególnie rodzaj gier miejskich w przestrzeni hybrydowej, jaki proponuje brytyjski kolektyw artystów Blast Theory, od 1997 roku związany z Mixed Reality Lab działającym na Uniwersytecie w Nottingham<sup>52</sup>. W 2003 roku gra *Can You See Me Now* otrzymała nagrodę główną (Golden Nica) w kategorii „sztuka interaktywna” na festiwalu Prix Ars Electronica w Linzu, a w latach 2004–2008 zespół brał udział w projekcie „Integrated Project on Pervasive Gaming” realizowanym przy współudziale m.in. z firmami Sony i Nokia, a także szwedzkim Institute for Computing in Science<sup>53</sup>. W ramach tego projektu powstały najbardziej interesujące przykłady gier typu *pervasive*, m.in. *Insectopia*, dwuczęściowa *Prosopopeia Bardo* czy *Epidemic Menace*. Realizowana przez Blast Theory od 2007 roku gra *Rider Spoke* również jest wynikiem tego dużego projektu, którego oddzielnym elementem było stworzenie odpowiedniego oprogramowania na potrzeby gier realizowanych w przestrzeni hybrydowej. Gry projektowane przez Blast Theory są jednak czymś więcej niż rozrywką i często mają charakter swoistej filozoficznej wypowiedzi na temat relacji między miastem, technologią i użytkownikiem. Tak jest w przypadku gry *Uncle Roy All Around You*, w której krzyżują się elementy gry przygodowej (*urban adventure*), poszukiwania skarbów (*treasure hunt*), a nawet ARG (w momencie, w którym uczestnicy grający w „realu” są proszeni o podejście do budki telefonicznej, gdzie odbierają telefon z kolejną instrukcją, czy w sytuacji, kiedy kolejne zadanie polega na tym, żeby wsiąść do taksówki, w której siedzi nieznamy człowiek okazujący się postacią z gry). Podobnie jak w *Can You See Me Now* także i w tym przypadku gracze połączeni są w pary: osoba w mieście, wy-

<sup>50</sup> Więcej na ten temat: Anna Nacher, *Geomedia – między mediami a lokalizacją*, [w:] Piotr Celiński (red.), *Kulturowe kody technologii cyfrowych*, Wyższa Szkoła Przedsiębiorczości i Administracji, Lublin 2011.

<sup>51</sup> Por. Adam Greenfield, Marc Shepard, *Urban Computing and Its Discontents*, Situated Technologies Pamphlets 1, The Architectural League of New York, New York 2002.

<sup>52</sup> Por. materiały kolektywu: <http://www.blasttheory.co.uk>.

<sup>53</sup> Por. strona projektu: <http://www.pervasive-gaming.org/index.php>.

posażona w PDA, oraz osoba przed komputerem, obserwująca działania tej drugiej naniesione na cyfrową mapę miasta i pomagająca jej w zlokalizowaniu tajemniczego Roya. Stawką w grze jednak nie jest tradycyjnie rozumiana wygrana, a raczej... obietnica. W kluczowym momencie gry uczestnik zostaje poproszony o złożenie obietnicy, że przez najbliższy rok zgadza się służyć pomocą w przypadku kłopotów innemu graczowi, który w tej samej grze wykonuje podobne działania; pada prośba o udostępnienie swojego numeru telefonu dla tej osoby. W ten sposób gra konceptualizuje miasto nie jako przestrzeń alienacji, obcości i zagrożenia, lecz raczej jako przestrzeń, w której relacje z innymi ludźmi mogą być budowane na bliskości i zaufaniu. Gra jest zatem prymarnie sposobem budowania bliższych związków z ludźmi, których nie znamy inaczej niż za jej pośrednictwem; jest też próbą oswajania lęku przed nieznanymi (kilkakrotnie w trakcie gry ten lęk musi zostać przełamany). Podobny zestaw znaczeń kryje *Rider Spoke*. Tym razem gracze przemieszczają się na rowerach wyposażonych w tablety, które są narzędziem komunikacji zarówno z organizatorami gry, jak i z innymi graczami. Idea polega na tym, żeby opowiedzieć o sobie (odpowiadając na zadane w grze pytania) w różnych punktach miasta, które mogą stanowić „kryjówki” (w przypadku jednych realizacji jest to miejsce, które gracz sam sobie wybiera, w przypadkach innych – kryjówka, w której nikt jeszcze się nie ukrył, co pokazuje na tablicie aktualizowana w czasie realnym cyfrowa mapa). Gracz ma ponadto możliwość odsłuchania mikronarracji innych uczestników gry. Podobnie jak w *Uncle Roy*... i w tej grze stawką jest obietnica – tym razem jednak trzeba ją np. wykrzyknąć w miejscu wybranym przez głos przewodnika w grze. Miasto jest zatem oswajane przez osobiste opowieści graczy i staje się hybrydyczną, palimpsestową strukturą łączącą elementy urbanistyczne, ale także ludzi i ich historie. *Can You See Me Now* jest z kolei wypowiedzią na temat możliwości lokalizowania ludzi w przestrzeni miejskiej i również ma co najmniej dwie wersje: w jednej z nich wyposażeni w smartfony gracze na ulicach miast uciekają przed członkami kolektywu, którzy ścigają ich, posługując się technologiami lokalizacyjnymi; w innej gracze na ulicy ścigają fikcyjną postać, którą kieruje na wirtualnej mapie uczestnik siedzący przed ekranem komputera. We wszystkich przypadkach mamy zatem do czynienia z przestrzenią hybrydową zarówno w rozumieniu de Souza e Silvya, jak i Składanka – gracze funkcjonują między realiami map opartych na modelowaniu komputerowym, konkretną miejską przestrzenią oraz możliwościami nawigacyjnymi mediów lokacyjnych, a gra jest skonstruowana tak, by zasadniczym elementem było nawiązywanie relacji (w przypadku ścigania fikcyjnej postaci na ulicach Tokio ważna była także kooperacja między graczami w terenie).

W ramach „Integrated Project on Pervasive Gaming” powstało kilka innych interesujących gier (w wersjach demo lub do wdrożenia): *Insectopia* jest formą eksploracji protokołu Bluetooth<sup>54</sup> – każdy chip Bluetooth posiada indywidu-

<sup>54</sup> Por. <http://www.insectopia.org>.

alny kod identyfikacyjny, który w grze jest „przekładany” na postać graficzną i staje się owadem, a wykryć go można za pomocą specjalnej aplikacji. Owady są kolekcjonowane i mają wartość punktową (ceniona jest rzadkość występowania), natomiast gracze mogą także łączyć się w pary. Narracja w *Epidemic Menace* obejmuje konieczność walki z wirusami, które rozprzestrzeniają się w najbliższej okolicy. Gra została zaprojektowana jako dosyć wyrafinowana technologicznie – uczestnicy używają zarówno smartfonów wykorzystywanych przez mobilnych graczy do poszukiwania i dezaktywacji wirusów, jak i mobilnego zestawu AR (monokularnego hełmu, który pozwala widzieć najbliższe otoczenie poprzez nałożoną trójwymiarową warstwę graficzną pokazującą wirusy). Gracze organizują się w teamy i dzielą sprzętem. Gra jest wciąż na etapie testów. Jedną z bardziej interesujących gier była przypisywana zarówno do gatunku ARG, jak i *pervasive* LARP (*Live Action Role-Playing*) szwedzka *Prosopopeia Bardo 1: Myth* rozegrana przez 12 osób w Sztokholmie w 2005 roku oraz druga edycja zatytułowana *Momentum*, zrealizowana również w Sztokholmie w październiku i listopadzie 2006 roku. W pierwszej edycji gracze przybierali rolę duchów krążących między światem żywych i umarłych, których zadaniem było uwolnienie duchów niepotrafiących opuścić świata zmarłych. Narracja rozgrywała się w realnym mieście i obejmowała szereg zadań do wykonania, a przy tym cechowała się charakterystyczną dla gier typu ARG estetyką „This Is Not A Game”. W drugiej edycji powracał wątek duchów wkraczających do świata żywych, ale tym razem były to duchy rewolucjonistów, których zadaniem było uchronić ich postaci od zapomnienia.

Opisane przykłady absolutnie nie wyczerpują różnorodności gatunków, typów i zastosowanych rozwiązań technologicznych. Jest to zresztą obszar bardzo dynamicznie się rozwijający, co pokazuje najświeższy przykład dwóch aplikacji mobilnych (na iPada, iPhone’a oraz tablety i telefony wyposażone w system operacyjny Android): Gowalla (w wersji na iPada i iPhone’a) oraz Foursquare (w wersji na iPhone’a i dla systemu Android). Są to aplikacje będące krzyżówką portali społecznościowych, serwisów lokalizujących, gier, reklamy i... programów lojalnościowych<sup>55</sup>. Oparte na zasadzie *geotaggingu* i indeksowania, polegają na „meldowaniu się” w wybranych miejskich lokalizacjach (kawiarniach, restauracjach, dworcach i innych miejscach użyteczności publicznej), komentowaniu ich, ocenianiu i polecaniu innym. Obecność na takiej mapie stanowi dla miejsca darmową reklamę, a szczególnie aktywni użytkownicy są nagradzani (w przypadku Foursquare, który ogranicza się w zasadzie do Stanów Zjednoczonych, są to obecnie atrakcyjne zniżki; zasadę bonusów zaczęła także stosować bardziej globalna Gowalla). Oba serwisy miały swoją premierę podczas festiwalu SXSW w Austin w 2009 roku i są po-

<sup>55</sup> Tak przynajmniej interpretuje je Ian Bogost, *Persuasive Games: Check-Ins Check-Out*, [http://www.gamasutra.com/view/feature/4269/persuasive\\_games\\_checkins\\_check.php?page=3](http://www.gamasutra.com/view/feature/4269/persuasive_games_checkins_check.php?page=3).

strzegane jako ostro z sobą konkurujące<sup>56</sup>, a jednocześnie pilnie obserwuje się wypracowywany przez nie model biznesowy i zadziwiająco szybką dynamikę rozwoju<sup>57</sup>. Na oddzielną uwagę zasługuje odrębny obszar, jakim są edukacyjne gry typu *pervasive*, takie jak miejska gra historyczna *Frequency 1550* zaprojektowana i zrealizowana w Amsterdamie w 2005 roku przez Waag Society. Nie zostały również wyczerpane wątki teoretyczne, zwłaszcza te, które podejmują temat specyfiki tak realizowanych przestrzeni hybrydowych, zadających pytania o charakter coraz mocniej nasycanej mediami miejskiej przestrzeni i możliwości zanurzonych w niej (grających) podmiotów.

---

<sup>56</sup> Shane Snow, *Foursquare vs. Gowalla. Inside the Check-In Wars*, „FastCompany”, <http://www.fastcompany.com/article/foursquare-vs-gowalla-who-will-rule-the-check-in-at-sxsw>.

<sup>57</sup> Nicholas Deleon, *Foursquare Is Five Times Larger Than Gowalla and Growing 75% Faster Every Day*, „TechCrunch”, <http://techcrunch.com/2010/07/07/foursquare-gowalla-stats/>.